Oubli	*Flammèche*	Adversité
Voie de l'Animal	question existentielle : Que faire maintenant que j'ai atteint l'immortalité ?	
concept Refuse d'utiliser le langage, mais brûle de révéler des vérités qui dérangent.	nom **DIAPHANE**	handicap Atteint.e de la pelade, se transforme peu à peu en humain.e
objet Un délicieux fromage en bec qu'iel ne lâcherait pour rien au monde.		scène, objectif Va devoir rompre son vœu de non-langage pour remplir son rôle d'oiseau-psychopompe et annoncer à une personne le décès d'un(e) de ses proches.
Maestria : couvées élève : Ténèbre (8)	Noble	Vote : neutralité
nom du lieu **La tour aux nids**		
notes sur le lieu 1/2 Une ramure de l'arbre-monde remplie de centaines de nids. Odeurs de fiente et de couvade, cris d'oiseaux et d'oisillons, atmosphère maternelle.		notes sur le lieu 2/2 - Diaphane y exprime de la tendresse. -Les sages-femmes et sage-oiselles sont débordé(e)s. - Les œufs sont en danger. - Accès : chambre de malade (4), tour de guet (18)
2	N°1	*Branche*

Ruine	*Mélancolie*	Mission
Voie de l'Animal	question existentielle : Suis-je une bonne personne ?	
concept Forme corbelle de Diaphane (1). Terrorise les fautifs en se perchant au-dessus d'eux pour crier « Jamais plus ! »	nom **FATALITÉ**	handicap Un simple corbeau, ne sachant dire que « Jamais plus ! »
objet Œil serti en pendentif qui lui permet d'enseigner la sorcellerie en envoyant des visions		scène, objectif (**TW** : zoophilie) Fatalité, espère, par sa personnalité ardente, gagner l'amour de Corneille (25) et l'embrasser bouche à bec.
Maestria : sorcellerie élève : Ivoire (12)	Envers	Influence : (**TW**) Suicide collectif
nom du lieu **Le tribunal**		
notes sur le lieu 1/2 Un endroit à l'architecture impossible, où l'on ne trouve jamais ce que l'on cherche.		notes sur le lieu 2/2 Les juges sont des tête de corbeaux drapées dans des robes noires flottant dans l'air.
3	N°2	*Feuille*

Forêt	*Plume*	Passage
Voie de l'Animal	question existentielle : Que pourrais-je faire pour rendre la vie des autres meilleure ?	
concept ---	nom **CANOPÉE**	handicap Stryge (c'est un simple corbeau qui peut se transformer en humain.e, n'est pas doué.e de langage et ne fait que des actions simples.), cf. Ambre (15)
objet La carte de l'Arbre-Monde, stockée en **secret** dans son nid et que tout le monde recherche.		scène, objectif Vole des objets mémoriels pour agrémenter son nid.
Maestria : Pistage élève : Orchidée (19)	Disciple	Magister : Onyx (9) amitiés
nom du lieu **Les bains**		
notes sur le lieu 1/2 Canopée s'occupe des bains, son instinct y fait merveille.		notes sur le lieu 2/2 ---
4	N°3	*Ronce*

Horlas	*Suicide*	Trésor
Voie de l'Animal	question existentielle : Dois-je préférer garder tous mes anciens souvenirs ou en créer de nouveaux ?	
concept Braise est un.e humain.e qui rêve de devenir un corbeau. Enseigne les langues en **secret**.	nom **BRAISE**	handicap Atteint(e) d'une maladie chronique. Ne supporte pas son corps.
objet ---		scène, objectif Aller voir un.e mage pour l'aider à se transformer.
Maestria : langages élève : Orée (35)	Disciple	Magister : Aurore (7) forêts limbiques
nom du lieu **Chambre de malade**		
notes sur le lieu 1/2 Braise reçoit le plus souvent dans sa chambre de malade, alité(e).		notes sur le lieu 2/2 ---Accès : la tour aux nids (1)
5	N°4	*Ronce*

Égrégore	*Beauté*	Roleplay
Voie du Corbeau	question existentielle : Maintenant, vers qui vais-je pouvoir me tourner pour trouver du réconfort ?	
concept En principe, ne se transforme jamais en humaine, sauf pour commettre des activités **secrètes** de romance et de crime	nom **CORVIDE**	handicap Son refus de se transformer en humain(e) lea contraint à faire appel à ses élèves pour réaliser ses opérations alchimiques
objet Des coffres remplis d'**objets mémoriels** (issu de sa propre histoire familiale) qu'il revend au prix fort (en espèces ou en nature) à Romance (28) envers qui il oscille entre passion et désir de domination.		scène, objectif (**CW** : sexe) (**TW** : zoophilie) Rêve de liaisons sexuelles avec plusieurs personnes, notamment Boréal(e) (20)
Maestria : Alchimie	Noble	Vote : grours
nom du lieu **Les greniers**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
o	N°5	*Branche*

Emprise	*Laideur*	Calme
Voie du Corbeau	question existentielle : Vais-je donc faire cette chose si importante que je reporte tout le temps ?	
concept Faust(ine) est en réalité le diable en personne. Iel offre à Corvide (5) tout ce qu'iel désire mais ambitionne de lui faire payer le prix fort.	nom **FAUST(INE)**	handicap est en train de s'animaliser contre son gré
objet fioles contenant des souches de **pelade**, une maladie qui transforme les animaux (et les corax) en humains.		scène, objectif (**CW** : sexe) veut multiplier les conquêtes amoureuses.
Maestria : Transformations élève : Basalte (36)	Envers	Influence : -
nom du lieu **Les latrines**		
notes sur le lieu 1/2 Ce fientoir impur est la digne coulisse de la Cour Corbelle.		notes sur le lieu 2/2 ---
o	N°6	*Feuille*

Oubli	*Rivière*	Calme
Voie du Corbeau	question existentielle : Qu'est-ce qui fait encore obstacle à mon bonheur ?	
concept Est un.e corpil.e, soit un.e métis.se goupil / corax (changeforme corbeau / renard quadrupède sentient)	nom **AURORE**	handicap ---
objet ---		scène, objectif Mène des actions **secrètes** pour provoquer la révolution et renverser l'aristocratie Corax. Se demande si dans ce but, il faut exploiter le fait que Merle (24) recherche son amitié.
Maestria : Forêts limbiques élève : Braise (4)	Disciple	Magister : Corneille (25) gastromancie
nom du lieu **Les forêts limbiques**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
5	N°7	*Branche*

Ruine	*Larme*	Adversité
Voie du Corbeau	question existentielle : Que dira-t-on de moi lors de mes funérailles ?	
concept Ce n'est pas un Corax, mais un vrai corbeau instrumentalisé par un.e sorcier.e humain.e, gare si on le découvre !	nom **TÉNÈBRE**	handicap ---
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : Espionnage	Disciple	Magister : Diaphane (1) couvées
nom du lieu **La forêt imaginaire**		
notes sur le lieu 1/2 C'est un lieu que Ténèbre a inventé, il n'existe que dans sa tête, mais iel peut y inviter ou y séquestrer des personnes ou on peut l'infiltrer.		notes sur le lieu 2/2 ---
4	N°8	*Feuille*

Forêt	*Écoulement*	Mission
Voie de l'Homme	question existentielle : Pourquoi suis-je la personne que je suis ?	
concept La majesté incarnée, lea jeune Onyx prête une immense attention à son apparence et à la bonne réputation. Rêve de pacifier les corax.	nom **ONYX**	handicap se transforme en gamine flippante (visage pâle, cheveux noirs et mi longs) au lieu de se transformer en corbeau
objet Un corset qui lui donne une taille très mince mais lui provoque des syncopes.		scène, objectif (**TW** : suicide) Atteint(e) de mélancolie et d'anxiété intense, Onyx va mettre fin à ses jours de façon spectaculaire, en public, et retrouver une forme corbelle en mourant.
Maestria : amitiés élève : Canopée (3)	Noble	Vote : humains
nom du lieu **Le cimetière**		
notes sur le lieu 1/2 Présence ironique d'un corbillard. Onyx juge important de prendre soin des mort(e)s.		notes sur le lieu 2/2 ---
3	**N°9**	*Ronce*

Forêt	*Soupir*	Mission
Voie de l'Homme	question existentielle : Pourquoi je n'aide jamais les autres ?	
concept Ce horla possède Onyx (9). Au lieu de se transformer en corbeau, Onyx se transforme en gamine livide (la forme la moins monstrueuse que peut adopter Charogne).	nom **CHAROGNE**	handicap Échoue à inspirer la confiance à d'autres qu'à Onyx et souffre d'un immense manque d'amour.
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : magie blanche élève : Carbone (27)	Envers	Influence : suprématie corax
nom du lieu **La galerie d'art**		
notes sur le lieu 1/2 Charogne semble hanter ce lieu, en être l'antithèse ou la clé.		notes sur le lieu 2/2 ---
2	**N°10**	*Feuille*

Horlas	*Glace*	Passage
Voie de l'Homme	question existentielle : Peut-on connaître la vérité sans l'avoir mise en doute ?	
concept Cardinal.e catholique représentant l'espèce corax. Considère qu'hommes et corax sont égaux devant Dieu	nom **PIE**	handicap Possédé.e par un.e ancêtre
objet **TW** : toxicomanie Fioles d'**opium jaune** (pour consommer et pour vendre). Cette drogue provoque des visions et accorderait aussi une grande lucidité et un accès à sa mémoire perdue. Très addictive, elle détruit le corps et l'esprit et ferait tomber sous la coupe du Roi en Jaune.		scène, objectif (**CW** : sexe) Pie veut créer un.e changeforme qui soit son âme-sœur. Peut-être même s'autorisera-t-il à l'aimer (et plus). Puisqu'un changeforme est une chose, frayer avec ellui n'est pas pécher.
Maestria : Vol (dans tous les sens du terme)	Disciple	Magister : Fantasma (34) musique
nom du lieu **Le confessionnal**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
1	**N°11**	*Feuille*

Égrégore	*Remords*	Trésor
Voie de l'Homme	question existentielle : Et si ma plus grande peur devenait réalité ?	
concept La grâce et l'innocence incarnée, que ce soit sous forme corbelle ou humaine.	nom **IVOIRE**	handicap **TW** : cannibalisme Ne pourra se transformer en humain.e qu'après avoir dévoré le cœur d'un.e enfant mort.e
objet Porte toujours serrée dans une main un objet qui représente le malheur d'une personne et qu'iel devra lui apporter un jour.		scène, objectif Une fois transformé.e en humain.e, va participer aux messes noires de Vermeil(le) (16) et lui commanditer des empoisonnements pour gagner en influence.
Maestria : tapisseries magiques / élève : Cendre (23)	Disciple	Magister : Fatalité (2) sorcellerie
nom du lieu **La tapisserie de la Licorne**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
0	**N°12**	*Ronce*

Emprise	*Chandelle*	Roleplay
Voie du Cercle Noir	question existentielle : Si je devais mourir ce soir, que ferais-je juste avant ?	
concept Crépuscule est un.e sorcier.e chrétien.ne. Sa puissance tient à sa connaissance des livres saints et à sa piété.	nom **CRÉPUSCULE**	handicap Confond la réalité et ses rêves où il devient Zénith **14**
objet Porte les ossements et les morceaux de ses ancêtres.		scène, objectif Veut étudier Romance (**28**) pour se faire contaminer par son oubliotte et ainsi se débarrasser de la mémoire douloureuse de ses ancêtres
Maestria : guérison élève : Ambre (**15**)	Noble	Vote : neutralité
nom du lieu **La loge des soins**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
1	**N°13**	*Branche*

Oubli	*Papier*	Calme
Voie du Cercle Noir	question existentielle : Suis-je l'âme-sœur que j'aimerais avoir comme âme-sœur ?	
concept Double onirique de Crépuscule **13**, mage luciférien.ne qui peut apparaître dans le monde réel où iel a une secte.	nom **ZÉNITH**	handicap Mains en forme de serre
objet ---		scène, objectif Dans la luxuriante forêt des rêves peuplée d'une architecture baroque, mène une vie de débauche avec son amour **secret**, Ébène (**17**)
Maestria : Rêves	Envers	Influence : paix et secours
nom du lieu **La forêt des rêves**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
2	**N°14**	*Branche*

Oubli	*Doigt*	Adversité
Voie du Cercle Noir	question existentielle : Et si je ne valais rien ?	
concept En disgrâce à la cour car ne sait plus placer de traits d'esprit. veut transformer Canopée (**4**) en Corax	nom **AMBRE**	handicap Traumatisme dû aux guerres entre voies Corax (il y a massacre des membres d'une Voie depuis disparue)
objet Un poison qui transforme ses victimes en Corax		scène, objectif Fait des expériences sur la stryge Canopée **3** pour lea transformer en Corax
Maestria : Sarcomantie (altération des corps)	Disciple	Magister : Crépuscule (**13**) guérison
nom du lieu **La forêt de mémoire**		
notes sur le lieu 1/2 passage secret vers le donjon sado-masochiste (**17**)		notes sur le lieu 2/2 ---
0	**N°15**	*Feuille*

Ruine	*Bague*	Mission
Voie du Cercle Noir	question existentielle : Pourrai-je connaître la rédemption ?	
concept Pratique des messes noires et des empoisonnements par curiosité et par appât du gain (cf. Ivoire **12**)	nom **VERMEIL(LE)**	handicap Envoûté.e par un.e sorcier.e (peut-être Obsidienne **32** ?), encaisse les blessures à sa place.
objet **TW** : toxicomanie Caisson contenant de la **Viande Noire**, qu'on consomme pour s'ensauvager. Matière putride et sentiente, elle accorderait de grands pouvoirs, mais elle est corrosive, addictive et maudite.		scène, objectif La Vierge Marie va lui apparaître dans sa forêt de mémoire et lui transmettre un message crucial.
Maestria : haute couture	Disciple	Magister : Cyanure (**26**) druidisme noir
nom du lieu **La crypte**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
3	**N°16**	*Ronce*

Forêt	*Couronne*	Passage
Voie du Repentir	question existentielle : Puis-je vivre avec mes regrets ?	
concept (**TW** : suicide) A éveillé la passion amoureuse de Crépuscule (13) et s'est suicidé.e pour cela. Le voit encore en rêve. Manipulé.e par Choucas 18	nom **ÉBÈNE**	handicap Morte-vivante (c'est un **secret**) Maintenir son état nécessite des rites contre-nature.
objet Un miroir aux alouettes, qui permet d'attirer un Corax dans un piège.		scène, objectif Va créer une école pour les orphelin.e.s de la noblesse Corax
Maestria : Mémomancie (magie de la mémoire)	Noble	Vote : paix et secours
nom du lieu **Donjon sado-masochiste**		
notes sur le lieu 1/2 communique avec la forêt de mémoire (15)		notes sur le lieu 2/2 ---Accès : tour de guet (18)
4	**N°17**	*Feuille*

Horlas	*Épines*	Trésor
Voie du Repentir	question existentielle : Que vais-je faire maintenant que je sais que Dieu nous déteste ?	
concept Éminence grise d'Ébène (17)	nom **CHOUCAS**	handicap muet(te) : s'exprime par des lettres ou des rêves
objet Un manuscrit anonyme (mais écrit de sa plume), intitulé « Le doux enfer réservé aux âmes chastes », qui pourrait bien avoir des propriétés surnaturelles		scène, objectif S'adonne en **secret** à des activités subversives et orgiaques (par perversité ? par prise de hauteur philosophique ? par folie ? par goût de la liberté ? par esprit de révolte?)
Maestria : Philosophie	Envers	Influence : humains
nom du lieu **Tour de guet**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 Accès : tour aux nids (1) Accès **secret** : donjon sado-masochiste (17)
5	**N°18**	*Branche*

Horlas	*Chardon*	Roleplay
Voie du Repentir	question existentielle : Le malheur est-il caché au sein de mon bonheur ?	
concept Fraîchement arrivé(e) à la Cour, espère s'attirer ses faveurs pour venir en aide à sa région marécageuse.	nom **ORCHIDÉE**	handicap - Naïf(ve) - échoue dans sa carrière de chant parce qu'iel croasse.
objet ---		scène, objectif (**CW**) À la suite d'un traumatisme, va devenir un(e) passeur(se), un(e) guide, un esprit protecteur et un héraut du Renouveau.
Maestria : druidisme blanc élève : Romance (28)	Disciple	Magister : Canopée (3) pistage
nom du lieu **La basse-cour**		
notes sur le lieu 1/2 Ce poulailler est une réplique ironique de la Cour Corbelle		notes sur le lieu 2/2 ---
0	**N°19**	*Branche*

Emprise	*Rose*	Roleplay
Voie du Repentir	question existentielle : Pourquoi est-ce que je m'imagine toujours en train de vivre les pires situations du monde ?	
concept Boréal(e) est un.e grorax, soit un.e métis.se corax / grours.e (donc changeforme corbeau / grours.e)	nom **BORÉAL(E)**	handicap Pratique l'honnêteté radicale comme un acte de foi, ce qui cache en fait une incapacité à mentir.
objet ---		scène, objectif Veut oublier sa forme balourde en s'abandonnant dans la pratique d'un art ou d'une science, cherche un.e magister à qui iel pourra se vouer corps et âme. Sa phrase : « Prends-moi sous ton aile noire. »
Maestria : magie du sang	Disciple	Magister : en recherche
nom du lieu **Le corboport**		
notes sur le lieu 1/2 On peut chevaucher des corbeaux géants pour voler au-dessus de la forêt. Boréal(e) peut y oublier sa lourdeur.		notes sur le lieu 2/2 Corvide (5) vient souvent lui rendre visite, par attirance sexuelle pour Boréal(e) en forme grours, ce que Boréal(e) n'a pas du tout saisi pour le moment.
2	**N°20**	*Ronce*

Emprise	*Bleu*	Calme
Voie de la Haine	question existentielle : Comment vivre avec mes remords ?	
concept A conçu un enfant avec Basalte (36) mais veut le garder **secret**. L'enfant est encore à naître. A fait de Merle (24) son héritier.e	nom **NOCTURNE**	handicap Ses ailes (et donc ses bras) ont été sectionnés lors de représailles anti-corbeaux menées par des humains.
objet ---		scène, objectif (**TW** : cannibalisme) S'aventurer sur un champ de bataille, pour guerroyer ou festoyer des charognes.
Maestria : Stratégie militaire	Noble	Vote : suprématie corax
nom du lieu **Le manoir**		
notes sur le lieu 1/2 Une bâtisse à l'extérieur de l'Arbre-Monde où l'on peut rencontrer Nocturne. Mais on ne peut jamais y être invité, malgré les promesses.		notes sur le lieu 2/2 ---
1	**N°21**	*Feuille*

-Égrégore	*Cape*	Adversité
Voie de la Haine	question existentielle : Pourquoi gardé-je ça sur le cœur ? Comment me laisser aller ?	
concept Joue le rôle de bouffon(e) auprès de Basalte (36), ce qui l'autorise à tout dire. Pourvoie aussi bien la vérité que le chaos.	nom **JAUNE**	handicap laid.e et bossu.e
objet Un médaillon qui prouve son affiliation **secrète** au Roi en Jaune, divinité de la mémoire, des arts, de la folie, de la vérité et du chaos.		scène, objectif (**CW** : érotisme) Jaune anime un jeu de rôle appelé la **loi du destin**. Les personnages, mûs par des quêtes, ne peuvent accomplir des choses importantes qu'en payant un prix. Jaune est un.e meneur.e de jeu parfois cruel, parfois érotique.
Maestria : lettres anonymes	Envers	Influence : chaos généralisé
nom du lieu **Le labyrinthe végétal**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
4	**N°22**	*Branche*

Oubli	*Mélodie*	Mission
Voie de la Haine	question existentielle : Pourquoi les souvenirs de mes ancêtres se contredisent-ils ?	
concept Cet enfant est en **secret** un.e Corax d'Or, c'est-à-dire qu'un de ses parents n'est pas Corax mais Masque d'Or.	nom **CENDRE**	handicap désordres alimentaires graves (mange de la terre, du sel, du verre…)
objet ---		scène, objectif Réunit ses partenaires les plus fidèles pour organiser en **secret** une chasse au horla (par fascination pour ce « gibier » ou pour débarrasser la forêt de ses monstres les plus dangereux ?)
Maestria : embaumement et rites funéraires	Disciple	Magister : Ivoire (12) tapisseries magiques
nom du lieu **Le cabinet de curiosités**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
5	**N°23**	*Ronce*

Ruine	*Puberté*	Passage
Voie de la Haine	question existentielle : Va-t-on me prendre au sérieux ?	
concept Un enfant qui aime se moquer des autres, mais ses railleries ont tendance à devenir réalité. Nocturne (21) lui accorde tous ses caprices.	nom **MERLE**	handicap va se transformer en cafard
objet L'appeau du merle mime reproduit des sons d'origines diverses et peut pousser des personnes à la folie ou à l'accident. Il peut reproduire le son d'un souvenir même si la personne l'a oublié.		scène, objectif Veut obtenir l'amitié d'Aurore (7) qui lea fascine. Ne sait pas encore s'il veut en faire un.e partenaire de jeu ou un.e confident.e.
Maestria : Cérémonies élève : Obsidienne (32)	Disciple	Magister : Orée (35) danse
nom du lieu **Le village des domestiques**		
notes sur le lieu 1/2 Merle aime s'y faufiler, grimé(e) en domestique, pour se mêler aux serviteurs et écouter ce qu'ils ont à dire.		notes sur le lieu 2/2 Les domestiques sont des corax, des mésanges, des rouge-gorges, des moineaux et aussi des humains.
3	**N°24**	*Ronce*

Forêt	*Poésie*	Trésor
Voie de l'Extase	question existentielle : ---	
concept **TW** : Ne sachant comment gérer son agonie, Corneille est devenu.e un.e maître.sse aux caprices absurdes et aux colères sanglantes.	nom **CORNEILLE**	handicap **TW** : *agonie* Atteint.e d'un mal incurable, cache aux autres l'imminence de sa mort.
objet Costume en plumes de paon qui lea rend irrésistible (et qui a son insu lui a attiré l'amour de Fatalité (2)		scène, objectif Je sens que je vais mourir, je vole vers ma famille. Je vole. Dans les brouillards bruns, par dessus montagnes et forêts. Fier Corax, ombre noire. Je sens ma fin proche, je rejoins ma famille.
Maestria : gastromancie élève : Aurore (7)	Noble	Vote : neutralité
nom du lieu **Les cuisines**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
0	**N°25**	*Ronce*

Horlas	*Malédiction*	Roleplay
Voie de l'Extase	question existentielle : ---	
concept Un.e membre du peuple fae. Ses connaissances occultes lui ont ouvert la confiance de Corneille	nom **CYANURE**	handicap Ses ailes ont été abîmées par un.e chasseur.se de faes. Supporte mal d'avoir perdu le vol.
objet Une corne d'abondance qui permet de déverser du **limon** dans des bassins pour y ressusciter les mort(e)s. Le limon est une bourbe vivante gorgée d'emprise.		scène, objectif Obsédé.e par le rêve d'un corbeau qui met sa queue dans la bouche d'un.e enfant
Maestria : Druidisme noir élève : Vermeil(le) (16)	Envers	Influence : grours
nom du lieu **Les jardins**		
notes sur le lieu 1/2 Nature domestiquée le dispute avec nature sauvage.		notes sur le lieu 2/2 ---
1	**N°26**	*Feuille*

Égrégore	*Orage*	Adversité
Voie de l'Extase	question existentielle : ---	
concept Théologienn.e chrétien.ne. Pense que les humains ont démérité de Dieu et que les Corax doivent prendre leur place.	nom **CARBONE**	handicap Vibrisse, un.e goupil.e, parle dans sa tête
objet Une nuée de corbeaux qui lui obéit au doigt et à l'œil.		scène, objectif (**CW** : nudité) Invite les personnes dont iel se rapproche à se dénuder, car iel ne fait confiance qu'aux personnes qu'iel a déjà vu nues.
Maestria : histoire	Disciple	Magister : Charogne (10) magie blanche
nom du lieu **La bibliothèque**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
2	**N°27**	*Branche*

Emprise	*Violon*	Trésor
Voie de l'Extase	question existentielle : Pourquoi ai-je besoin de faire ça pour connaître le bonheur ?	
concept Artiste génial(e) qui finira par s'attirer les foudres de la cour pour son sens de la subversion ou du sarcasme.	nom **ROMANCE**	handicap Atteint.e de l'oubliotte, une maladie qui provoque l'oubli même chez les Corax (intéresse 13)
objet ---		scène, objectif Fait une terrible crise de manque causée par l'oubliotte. Hésite entre aller acheter au prix fort des objets mémoriels à Corvide (5) ou s'oublier dans son art, dans l'amour ou la (**TW**) mutilation.
Maestria : amours	Disciple	Magister : Orchidée (19) druidisme blanc
nom du lieu **L'opéra**		
notes sur le lieu 1/2 De nombreux balcons permettent de prendre de la hauteur et de murmurer.		notes sur le lieu 2/2 ---
3	**N°28**	*Ronce*

Oubli	*Secret*	Roleplay
Voie du Bouc	question existentielle : Pourquoi faire comme les autres ?	
concept Son passe-temps préféré : proposer des choix cornéliens. En **secret**, Lune est un.e changeforme (cf. 30)	nom **LUNE**	handicap - aveugle - capable d'entrevoir les futurs funestes, mais condamné.e à ne pas être cru.e
objet ---		scène, objectif Veut exploiter une éventuelle défaillance de la séance de vote ou d'une autre instance courtisane pour instaurer une monarchie.
Maestria : Lutte morphique corax / élève : Freï (31)	Noble	Vote : suprématie corax
nom du lieu **La chambre de panique**		
notes sur le lieu 1/2 Lune s'y enferme avec ses proches quand l'angoisse est trop forte.		notes sur le lieu 2/2 ---
5	**N°29**	*Branche*

Ruine	*Mystère*	Trésor
Voie du Bouc	question existentielle : Pour quoi dois-je exprimer de la gratitude ?	
concept Changeforme qui se fait passer pour Lune (30) mais peut aussi adopter bien des apparences au besoin.	nom **CRAVE**	handicap désordre identitaire profond
objet ---		scène, objectif Veut infiltrer une autre Voie sous une autre apparence.
Maestria : introspection	Envers	Influence : soumission des corax aux horlas
nom du lieu **Le boudoir**		
notes sur le lieu 1/2 Crave aime à recevoir en des lieux en-clos, luxueux et propices aux confidences comme celui-ci.		notes sur le lieu 2/2 ---
4	**N°30**	*Feuille*

Forêt	*Signature*	Passage
Voie du Bouc	question existentielle : Pourquoi je gâche ma vie si courte ?	
concept En **secret**, métis.se corax/humain.e, hésite beaucoup entre l'allégeance pour les corax ou pour les humains.	nom **FREÏ**	handicap phobie des sentiments amoureux
objet Le crâne de son (sa) parent.e humain.e qui lui permet d'interroger les morts.		scène, objectif Envisage de changer de Voie pour assurer son ascension sociale pour se réaligner avec ses valeurs.
Maestria : magie sexuelle	Disciple	Magister : Lune (29) lutte morphique corax
nom du lieu **Le balcon à sérénades**		
notes sur le lieu 1/2 Freï a hérité d'appartements avec ce balcon qui fut le cœur d'une tragédie amoureuse. Cet endroit l'effraie autant qu'il attire ses soupirant(e)s.		notes sur le lieu 2/2 ---
1	**N°31**	*Feuille*

Égrégore	*Envol*	Mission
Voie du Bouc	question existentielle : Comment vais-je continuer maintenant que je sais que Dieu n'existe pas ?	
concept Soupçonné.e d'avoir envoûté Vermeil(le) (16) pour qu'iel encaisse les blessures à sa place	nom **OBSIDIENNE**	handicap - emmuré.e volontaire - humain.e changé.e en corax par une malédiction
objet ---		scène, objectif Shub-Niggurath va lui parler dans ses cauchemars et lui dicter la marche à suivre pour la Voie, ce qui est en contradiction avec le dogme qui veut que cette entité soit muette.
Maestria : poésie	Disciple	Magister : Merle (24) cérémonies
nom du lieu **La cellule**		
notes sur le lieu 1/2 Dans le creux d'une branche, une cellule très étroite avec une mince ouverture. Obsidienne s'y est emmuré.e pour expier des fautes et s'abîmer dans la prière.		notes sur le lieu 2/2 ---
1	**N°32**	*Branche*

Ruine	*Amour*	Adversité
Ambassade	question existentielle : Que vais-je pouvoir dire dans ce discours crucial ?	
concept : Conçoit en **secret** la Voie de la Conversion : les Corax sont les êtres suprêmes, il faut transformer les autres créatures en Corax, ou au moins certain(e)s élu(e)s.	nom **GEAI**	handicap (**TW**) Visage atrocement défiguré : son ancien.ne amant.e Orée (35) l'a fait passer au vitriol car elle ne supportait pas sa beauté.
objet ---		scène, objectif Geai va coordonner une cérémonie d'adoubement de chevalier(e) par un(e) noble.
Maestria : Diplomatie	Sénéchal.e	Magister : en recherche
nom du lieu **L'assemblée**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
2	N°33	*Ronce*

Horlas	*Haine*	Calme
Ambassade	question existentielle : Aurai-je droit à des excuses et pourra-t-on me pardonner ?	
concept Il s'agit de Geai (33) qui revêt un masque pour faire régner la terreur. Son amour pour Cyanure (26) le perdra.	nom **FANTASMA**	handicap - Visage atrocement défiguré (caché par un masque). - Folie meurtrière.
objet ---		scène, objectif Joue un opéra magnifique qu'iel joue devant une personne qu'iel a capturée.
Maestria : Musique élève : Pie (11)	Envers	Influence : ruine de la société corax
nom du lieu **La forêt souterraine**		
notes sur le lieu 1/2 Une orgue monumentale ou Fantasma compose ses œuvres lyriques.		notes sur le lieu 2/2 ---
3	N°34	*Feuille*

Égrégore	*Chaleur*	Calme
Ambassade	question existentielle : Qu'est-ce qui pourrait faire mon bonheur ?	
concept Orée pense être humain.e mais en **secret** iel est corax. Iel est fasciné.e et révulsée à la fois par les corax.	nom **ORÉE**	handicap Double personnalité (une douce et vulnérable, une protectrice et dangereuse)
objet (**TW**) Une fiole de **vitriol** qu'Orée a jadis utilisé pour défigurer son amant.e Geai (33) parce qu'elle ne supportait ni sa grâce ni son chant. Iel en garde un fond pour se punir quand le jour sera venu.		scène, objectif Au terme d'une crise existentielle, va accidentellement se transformer en corbeau. Va peut-être rester bloqué.e sous cette forme.
Maestria : Danse élève : Merle (24)	Chambellan(e)	Magister : Braise (4) langages
nom du lieu **La salle de bal**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
5	N°35	*Branche*

Emprise	*Embrassade*	Adversité
Ambassade	question existentielle : Dois-je reproduire l'héritage de mes parents ?	
concept ---	nom **BASALTE**	handicap sourde
objet Basalte est gestant.e des œuvres de Nocturne (21). Sous forme corbeau, porte un œuf dans son ventre, sous forme humaine porte un fœtus. Nocturne ne veut pas reconnaître l'enfant.		scène, objectif S'arranger pour être en forme corbeau le jour de la naissance, c'est plus sûr. Tient à ce que Nocturne (21) soit présent.e et reconnaisse l'enfant.
Maestria : Escrime	Maître(sse) d'armes	Magister : Faust(ine) (6) transformations
nom du lieu **La salle d'armes**		
notes sur le lieu 1/2 C'est ici qu'ont lieu les entraînements et les duels.		notes sur le lieu 2/2 ---
0	N°36	*Ronce*

Oubli	*Art*	Mission
question existentielle : ---		
concept Goupil(e)	nom **FLAMMIVRE**	handicap difficulté à prendre des décisions ou à se faire un avis tranché
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : masques	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu **La Chambre Jaune**		
notes sur le lieu 1/2 Une suite très luxueuse avec draperies, tapisseries, chandeliers, beaucoup d'œuvres, teintes de jaune très présentes. Problèmes : un peu trop jaune. Provoque un sentiment de malaise, voire de folie.		notes sur le lieu 2/2 Trésor : le texte de la pièce Le Roi en Jaune, très recherché mais peut permettre de parler au Roi en Jaune. Lien avec lieu **11** P.S vers lieu **22**
4	N°37	*Feuille*

Ruine	*Sensibilité*	Passage
question existentielle : ---		
concept Humain(e)	nom ---	handicap Un vortex de corbeaux survolent sa personne, signifiant sa malédiction
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : botanique	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu **La Demeure aux Oiseaux**		
notes sur le lieu 1/2 Plein de cabanes à oiseaux de tous ramages et plumages. Un.e domestique humain.e muet.te s'en occupe. Problèmes : Bruits incessants, fientes.		notes sur le lieu 2/2 Trésor : La maiastra, un oiseau au plumage doré et au scrotum disproportionné, sa chair est censée redonner la fertilité perdue. Lien avec lieux **1** et **19**
0	N°38	*Branche*

Forêt	*Ténèbres*	Trésor
question existentielle : ---		
concept Grours(e)	nom ---	handicap attirance amoureuse pour les pervers.e.s narcissiques, à qui iel peut se dévouer corps et âme.
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : corps	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu **Le cloître**		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
1	N°39	*Feuille*

Horlas	*Gravité*	Ruine
question existentielle : ---		
concept Changeforme	nom ---	handicap croyance fanatique dans une religion
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : religions	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu **La demeure changeante**		
notes sur le lieu 1/2 Les pièces et les portraits changent tout le temps. Problèmes : on peut se perdre. Déstabilisant. Ancienne demeure d'un.e changeforme.		notes sur le lieu 2/2 Trésor : un miroir qui permet de changer de visage. P.S. vers lieu **8** P.S. vers lieu **21**
2	N°40	*Branche*

Égrégore	*Folie*	Calme
question existentielle : ---		
concept Masque d'Or	nom ---	handicap boîte d'une jambe
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : Clavecin	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu ---		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
3	N°41	*Ronce*

Emprise	*Abnégation*	Adversité
question existentielle : ---		
concept Horsain(e)	nom ---	handicap dans son processus de transformation, certains aliments peuvent lea rendre très malades, mais lesquels ?
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : orientation	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu **Hôtel de la belle étoile**		
notes sur le lieu 1/2 Un complexe de verrières dans les hautes branches, vue imprenable sur l'Arbre-Monde, la forêt, le volcan. Problèmes : vertige, peu d'intimité, la structure est fragile.		notes sur le lieu 2/2 Trésor : un pot qui contient une liane qu'on peut faire croître pour nous indiquer notre âme-sœur. Lien vers lieu **5** P.S. vers lieu **21**
4	N°42	*Feuille*

Oubli	*Pardon*	Mission
question existentielle : ---		
concept Maletronche	nom ---	handicap séduit.e par l'emprise (la force invisible qui transforme les êtres et les choses)
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : chant	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu ---		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
5	N°43	*Ronce*

Ruine	*Main*	Passage
question existentielle : ---		
concept Corax adolescent(e) n'ayant pas encore choisi sa Voie	nom **LIVIDE**	handicap inapte au combat
objet ---		scène, objectif ---
Maestria : sciences	Émissaire	Magister : en recherche
nom du lieu ---		
notes sur le lieu 1/2 ---		notes sur le lieu 2/2 ---
5	N°44	*Branche*

INTRODUCTION

"Ami entends-tu le vol noir des corbeaux sur nos plaines ?"

Un jeu de rôle dans la forêt de Millevaux pour se mêler à la noblesse corbeau, jouer, aimer, rêver, apprendre et souffrir avant que sonne l'hallali
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/la-cour-corbelle/
https://chartopia.d12dev.com/chart/30422/

Un jeu de rôle dans la forêt de Millevaux pour se mêler à la noblesse corbeau, jouer, aimer, rêver, apprendre et souffrir avant que sonne l'hallali.

C'est un bac à sable du quotidien https://angeldust-jdr.com/bac-a-sable-du-quotidien-un-petit-guide/, autrement dit une campagne bac à sable avec un MJ, où les PJ sont vraiment libres de faire ce qu'ils veulent, ils ne sont pas punis s'ils omettent de relever tel ou tel enjeu. Ils sont émissaires à la cour des Corax (les changeformes hommes-corbeaux) avec une immunité diplomatique et la permission d'échanger avec les nobles Corax qui préparent un vote pour savoir quel camp leur espèce doit adopter dans la guerre qui fait rage entre les humains et les ours.

Le jeu est basé sur des fiches de PNJ et de lieux détaillées, avec plein d'enjeux dans tous les sens, du drama, de l'horreur, de la contemplation, de la vie quotidienne, et de l'ambiance de cour allant du Fantôme de l'Opéra à Amadeus en passant par Le Roi Danse, Ridicule ou Les Liaisons Dangereuses. Avec de la haute couture, des romances vénéneuses, des duels à l'épée, des lettres anonymes et de l'érotisme.

C'est du sans-règles, tout se base sur le relationnel, les événementiels, et la logique fictionnelle. Il y aura des techniques de sécurité émotionnelle pour tamponner cet aspect s'il vous paraissait trop arbitraire.

LE CONTRAT SOCIAL

TW et CW sur certains persos

Pas d'agressions sexuelle, pas de pédophilie, mais la prostitution est tolérée car dans ce bac à sable, les agents sont consentants

Créa de PJ :
+ Méthode simple / courte : Des orphelins élevés par une organisation universaliste, volontairement ne donnent pas de formation à la diplomatie à leurs orphelins, ils pratiquent l'école libre, choisissant leurs apprentissages et leurs expériences dès leur plus jeune âge. Créa perso avec méthode Echeveuille (cf le jeu, cf fiche de personnage en aide de jeu)
+ Ou créa plus ample avec le jeu « Sur la piste des corbeaux »)

On peut être un émissaire Corax, à condition de n'avoir pas été socialisé chez les Corax

Les émissaires peuvent aussi être des corax sans voie

Au départ les émissaires sont peu informés de ce qu'on attend d'eux, de ce que sont leurs prérogatives, quels sont les enjeux

L'Arbre Monde

CW psychédélisme

TW Agonie (fiche 25)

Possibilité de jouer les corax

recopier les huit espèces, évoquer les prétirés

Nb de joueuses : 1 à 3 + 1 MJ

s'inspirer de Intro Nervure

jouer à la Cour Corbelle en multitable

Campagne en table ouverte VS effectif stable

Vous pouvez déplacer la Cour Corbelle dans une montagne creuse

Les joueuses sont invitées à choisir pour leur PJ une maestria où elles ont elles-mêmes quelques notions ou au moins où elles sont prêtes à inventer plutôt que de demander au MJ (par ex, la maestria « connaissance des horlas », la joueuse va soit inventer des choses, soit puiser dans sa connaissance personnelle de folklores monstrueux, soit aller se renseigner par exemple dans Nervure ou dans Surnature)

En groupe ou en solitaire, blackout ou non, arrivés ensemble ou non, de gré ou de force ou par hasard ou infiltrés, quel contraste entre leur vie et la cour, quel rapport à la guerre

A mon sens, le plus important dans le briefing est de signaler certaines particularités du BASQ qui dénotent avec des pratiques plus classiques du JdR : - Diversité : Le MJ n'a prévu aucune intrigue centrale pour les PJ. Le monde fournille de choses variées, en mouvement : des lieux, des PNJ, des événements, des activités, etc. - Liberté : Les PJ sont libres de se s'intéresser, ou non, aux éléments présents dans l'univers. Rien n'est obligatoire. - Pro-activité : Rien ne viendra contraindre les joueurs à quoi que ce soit, ou leur indiquer ce qui est intéressant. Ils doivent aller au devant de ce qui les intéresse. Le MJ se base uniquement sur la logique fictionnelle pour déterminer le déroulement de la fiction. Avec ces trois facettes, il ne me semble pas pertinent de dire que les PJ sont immunisés. Je crois que s'ils cherchent activement les emmerdes, la logique fictionnelle exige bien souvent qu'ils les trouvent.

Notez les choses irrésolues de la créa de perso pour relancer dessus

Si quelqu'un loupe la créa de perso, lui faire créer plus tard, il arrivera à la Cour Corbelle plus tard et devra faire connaissance avec le groupe

Pas d'apartés pendant le jeu ou alors partie de Nervure ou évent ou rituels des Sentes

Faire sous forme de cases à cocher qu'on peut envoyer en avance + Google forms

Est-ce que vous avez besoin ou des attentes spécifiques pour la campagne ? Qu'est-ce que vous pensez pouvoir apporter de votre côté ?

droit de retrait

proposer le very basic rp system à l'unanimité (peut être remplacé par un luxton / revisitation)

BASQ sans MJ ?

MAÎTRISER
LA COUR CORBELLE

Beauté laideur

Si on recherche les pièges et les passages secrets, on les trouve forcément

Pour étoffer le jeu, Nervure, Almanach, Les Sentes, Echeveuille

Serviteurs : mésanges (apparat) ; moineaux (ménage, cuisine), rouge-gorge (sexe, courtisanerie)

Conseil pour réifier un PNJ subalterne

mode sans mj chaque joueuse gère un pool de figurants, qui ont pour obligation d'éviter toute relation avec son PJ

Pas de transmission d'info en mode MJ, tout passe par les MJ (y compris les règles)

Confrontation ; c le mj qui choisit en demandant d'abord ce à quoi s'attend la joueuse

expliquer mode solitaire et sans MJ

Vote et influence

Insister sur la maigreur des Corax, qui leur donne un côté androgyne

Conseils description lieux, baroque, végétal, noir, blanc, rouge, vert

décrire les habits

Si tu ne sais pas comment décrire un lieu, demande à la joueuse ce qu'elle s'attend à trouver

Comment faire pour que les PNJ ne volent pas la vedette ?

A mon sens, le JdR donne de lui-même la solution dans sa structure. Dans une partie, le MJ va décrire ce que perçoivent les PJ. On est toujours centré sur leur point de vue, et ce que eux, ils font. A mon sens, le risque se situe surtout lorsque la partie met particulièrement l'accent sur des enjeux à résoudre, que les PJ n'ont en fait pas les moyens de résoudre eux-même. Dans ce cas, les PNJ peuvent voler la vedette aux PJ. Mais le BASQ n'a pas ce problème, parce que les joueurs déterminent eux-même leurs enjeux. Si je joue un magicien mandiant dans un univers med-fan, je vais tout naturellement ne pas me constituer des objectifs comme "négocier la paix entre les royaumes", mais plutôt quelque chose comme "aider mon village à ne pas trop subir la misère liée à la guerre". Quand bien même je peux croiser le Roi s'il fait un arrêt. Gherhartd (il/lui)Aujourd'hui à 10:40 Ah, pour moi la question du temps et de l'attention apportée aux PNJ par rapport aux PJ n'est pas nécessairement liée à leur influence dans le monde ou à des enjeux "élevés". Par exemple, j'ai des joueuses qui ont voulu provoquer une rencontre et une relation pour le père d'un des PJ, par petites touches, ça a donné beaucoup de place aux PNJ. (Ma crainte, permanente dans ces situations, est que les joueuses prennent des décisions qui ont une logique fictionnelle ou narrative (voire ludique) mais qui mènent, collectivement, vers des séances qui leur plaisent moins - d'où le fait que je les interroges régulièrement, pour me rassurer que nous produisons bien les séances qui leur plaise.)

Potentiellement, tout secret de figurant peut être connu d'un autre.

Même les personnages en apparence les plus détestables peuvent connaître une rédemption ou être touchés par la grâce
Si vous êtes pressé.e pour jouer la campagne, rendez les secrets publics ou du moins faites les vite éclater au grand jour
Faire évoluer seulement les PNJ qui ont pu être impactés par les Pjs

On pare sa nudité avec des tatouages, des implants, des mutations, des scarifications, des bijoux de peau, on sculpte son corps par les épreuves de force, la danse, les corsets, l'ascèse ou la bonne chère, des maladies dermatologiques subies ou choisies

Ne faites pas une généralité de la maigreur, mettez en valeur des rondeurs séduisantes, mais aussi les corps malades de leurs poids, qu'il soit excessif dans un sens ou l'autre

Les scènes-objectifs peuvent être décorrélées du lieu

Profite de l'interpartie pour étoffer PNJ et lieux qui méritent de l'être, par exemple, en faisant une partie solo avec eux. Rappeler possibilité d'utiliser un système de résolution

Linker les docs sur le BASQ https://angeldust-jdr.com/bac-a-sable-du-quotidien-un-petit-guide/ + https://www.lacellule.net/2020/12/garage-n22-le-bac-sable-narratif.html

Faire des interparties solo pour développer ses figurants

Faire un modèle de fiche standard pour qu'on comprenne

Les figurants ont tendance à poser leurs propres questions existentielles aux PJ

"je ne sais pas encore comment trouver une quantification de cette opinion qui prenne en compte la fiction." => Personnellement, je ferai une table avec : - les PNJ qui peuvent voter - leur intention de vote initiale - les raisons de leur intention - leurs doutes J'updaterai à la fin de chaque partie leur intention de vote, en fonction de ce qui s'est passé, en interprétant le comportement des joueurs par rapport à la représentation que je me fais des PNJ. Le vote final sera simplement la somme des intentions de vote à la fin de la campagne.

Du coup je crois que tu m'as convaincu de même pas faire cet intitulé. Il faudrait plutôt que je trouve un conseil générique pour gérer la romance et qu'on puisse parfois nouer une relation et que parfois ça se solde par un échec.

On s'est posé la même question avec Manon :slight_smile: Surtout qu'on est deux à être MJ, donc il est arrivé des moments où Manon et moi jouions des PNJ et les joueurs nous regardaient. A cette difficulté, j'ai deux points à soulever: 1. Les moments où Manon et moi jouions les PNJ (et les joueurs regardaient) ont été très appréciés des joueurs car ils étaient attachés aux PNJ et avaient vraiment à coeur de les voir s'exprimer. Il y a eu par exemple un moment où les PJ ont "laisser les PNJ entre eux parce qu'ils en avaient besoin" (dixit). 2. Un des points importants du BASQ pour moi est la possibilité de décider de ne pas agir en tant que PJ. Ne pas agir c'est déjà agir: ça fait particulièrement sens dans le contexte confuséen de notre campagne. Moralité: je ne vois pas cela comme un soucis à partir du moment où les joueurs savent ce qu'est un BASQ et comment y jouer. Peut être faut-il ménager un temps in game où ils sont un peu plus sur le devant de la scène ? En tout cas, pour moi, c'est aussi un des plaisirs de jeu que de voir le monde évoluer sous tes yeux. Comme dans la vraie vie, tu n'es pas toujours sur le devant de la scène

J'ai la même expérience. Depuis des années, j'interroge les joueuses là-dessus, et elles apprécient ces moments de spectacles. Cela veut sans doute dire qu'il y a des conseils à prodiguer sur la manière de faire, mais j'ignore lesquels. J'ai des joueuses qui apprécient aussi de faire une cascade de domino avec les PNJ. Que ce soit une exploitation tactique ou de faire tomber les dominos pour voir ce qui va se passer. Je pense qu'il faut juste veiller à ce que les PJ aient le choix de passer par les PNJ ou non. Ils doivent avoir d'autres possibilités. Et puis, être spectateur des PNJ, cela peut aussi avoir ses conséquences, ses couts.

recopier tableau des intentions de vote et rappel de l'existence de l'aide de jeu

Faire un tableau de notes sur les PNJ

Ces personnages sont des mystères à résoudre et votre travail de maîtrise consiste entre autres à comprendre leur cohérence et leur histoire au fur et à mesure de leurs faits et gestes

Les corax manipulent les émissaires pour leurs propres fins

Pour faire changer d'avis un Corax, c'est essentiellement du temps passé

Robe-cygne, masques à plume d'oiseau

Jeu de downtime : avec 2 PJ ou 1PJ & 1 PNJ : 1° On fait connaissance, 2° Dark secret ou mauvaise action ou reproche ou blessure ou révélation d'un trauma 3° Réconciliation / pardon / guérison / oubli

Récap des règles d'Echeveuille (lecture facultative si vous avez déjà le jeu)

Je me pose beaucoup de questions sur la résistance en fait. J'ai un autre exemple. Dans la Cour Corbelle, un PNJ veut donner une âme humaine à un autre PNJ qui est une humaine aux instincts animaux. Que se passe-t-il si les PJ s'opposent à cette expérience ? L'arbitre doit-il céder ? Je serais tenté de mettre en place une règle que j'appelle "les trois tentatives". Un PNJ a droit à trois tentatives pour mener son objectif à bien. Si les PJ s'y opposent trois fois de suite, il doit renoncer à son objectif. A chaque fois qu'un PJ s'oppose, une tentative est consommée et l'objectif est différé. Qu'en pensez-vous ?

Deuxième partie de la Cour Corbelle hier ! C'était assez chouette, les PJ ont assisté à un opéra, ont participé à un bal, ont fait de la politique, il y a eu de la comédie romantique, de l'exploration de soi... Je suis assez rassuré sur la profondeur de mon bac à sable. Seuls 4 de mes 36 PNJ ont été abordés durant cette séance, et clairement en surface. C'est d'ailleurs intéressant parce que l'un d'eux a été identifié par les PJ comme un mille-feuilles d'intrigues... S'ils savaient ! Je me pose mille questions sur la résistance, qui est à mon avis le point le plus compliqué du BASQ, et le côté "on laisse la logique faire" ne me suffit pas. Je vais donner un exemple : deux PJ s'intéressent à la magie noire et donc assez naturellement un PNJ qui s'y connaît propose de les initier. J'utilise une des règles de mon BASQ : le PNJ monnaye son initiation par un serment : pacte de sang qui oblige une non-agression mutuelle. Il leur transmet alors son pouvoir. Une PJ décide alors de s'en servir pour guérir la maladie qui l'affecte. Ayant du mal à accepter que ça soit "gratuit", je fais dire à mon PNJ : "Pense à quelqu'un que tu détestes et ta maladie partira" (comprendre : tu vas lui transmettre ton mal). La PJ achoppe sur une phrase précédente du PNJ : "Tu devrais cesser de te détester toi-même". Elle décide alors de détruire le fantôme de son passé, bref, quelque chose d'assez métaphorique, qui lui permet de guérir sans vraiment nuire à quiconque. J'ai laissé passer parce que ça clôturait bien l'arc narratif de la personne et aussi parce qu'on était en fin de séance / fin de campagne. Si a posteriori cette résolution m'a satisfait, j'aimerais vous faire ressentir les gros questionnements d'arbitrage que j'ai eu. La logique fictionnelle n'a pas été du tout suffisante. Il m'a fallu aussi arbitrer au niveau de ma vision de la difficulté tactique / morale que doit présenter un jeu, sur l'aspect esthétique, sur l'intérêt narratif, etc. A ce stade, si je dois rédiger un guide pour gérer la résistance, je me retrouve à dire : "suivez votre feeling". Est-ce que c'est ça qui convient ? Ou est-ce que finalement la règle, c'est : rien ne doit résister aux joueuses ? Si on doit suivre la règle de non-enjeu, après tout c'était unfair de ma part de les forcer à faire du mal à quelqu'un pour faire fonctionner la magie noire et la conclusion apportée par la PJ est plus correcte. On en viendrait à une résolution de type : "montrez les dents mais ne mordez jamais". Il y a des difficultés, mais elles peuvent toujours être surmontées pour peu qu'on y consacre un minimum de temps ou de neurones.

Tu peux proposer des activités risquées, mais annonce les risques

champ lexical de parfums

demande beaucoup de descriptions ou d'infos aux joueuses

Si un PJ s'oppose au plan d'un PNJ, dans un premier temps celui-ci va différer son plan. Si le PJ insiste encore, il arrivera à le convaincre

Amha, ça dépend entièrement du type de jeu que tu veux faire... C'est amusant et curieux parce que j'avais exactement ces réflexions là en écoutant ton podcast Le jeu de rôle traditionnel au futur antérieur de la zarbitude avec Magnamagister. Je conduisais, je me suis arrêté pour noter ceci : Logiques de décision : - logique diegesique, cohérence, - logique narrative, histoire, péripétie, schéma actanciel, appliqué globalement ou à la séance, à l'histoire, à un personnage à un arc narratif - logique du hasard, du monde incontrôlable, de la surprise - logique de la tactique, du défi, de la résistance (maîtrise du monde fictionnel, de sa représentation réglée, des règles, du monde réel, du social) y'en a pas une qui est meilleure que l'autre dans l'absolu, ce sont juste des attentes ça peut être prescrit ou non par le jeu
Thomas MunierAujourd'hui à 15:38 C'est ça. En fait, l'arbitre a plusieurs boussoles pour prendre ses décisions. Dans le cadre du BASQ, on dirait que c'est impossible d'avoir toujours la même boussole (contrairement à Inflorenza Minima où il est efficace d'avoir la seule boussole d'amener des dilemmes moraux), il faut en changer avec le bien de la table en tête, et débriefer régulièrement pour vérifier qu'on est sur la bonne voie.

Jouer en quasi temps réell (une séance = une journée) = marquer les huit étapes du jour

Les figurants peuvent avoir plusieurs lieux fétiches, par exemple le lieu de la fiche et un lien associé à leur maestria

La règle des trois tentatives MAX

Le terme figurant est employé par défaut pour les préécrits, mais vous pouvez aussi en créer

Faire avancer l'histoire ça ne passe pas forcément par l'adversité, bien au contraire

Fais ce qui est juste (justice + justesse)

Flashbacks avec des traumas, déclenchés par des conversations, des chocs, le toucher d'objets, la vue d'une personne
La plupart de ce qui précède est axé sur l'attirance romantique et sexuelle, car ils sont les plus reconnus et les plus explorés en GN. Mais le SAM nous invite également à regarder d'autres types d'attraction . Bien que certains GN en incluent certains, il y a beaucoup plus à explorer. De la même manière que les GN utilisent souvent l'attirance romantique et sexuelle pour attirer les personnages les uns vers les autres, ces autres types d'attraction le peuvent également. Un décor de GN où l'apparence est importante pourrait s'appuyer fortement sur l'attraction esthétique. L'un axé sur l'exploration du toucher pourrait explorer l'attraction sensuelle. Et presque tous les GN peuvent se concentrer sur l'attraction platonique entre les personnages. Celles-ci ne sont pas souvent explorées en GN simplement comme un reflet de notre société amatonormative qui soutient l'hypothèse répandue que tout le monde est mieux dans une relation exclusive, romantique et à long terme, et que tout le monde recherche une telle relation; et qui donne la priorité aux relations romantiques au-dessus de toutes les autres. En démêlant ces hypothèses, le GN a de plus en plus de directions à explorer.

amener à lâcher prise sur la résistance, elle viendra d'elle même en suivant la logique fictionnelle

Attirances romantiques, sexuelles, sensuelles, platoniques, intellectuelles, amicales, indifférence, recherche du conflit, répulsion

La Cour Corbelle : comment y jouer en one-shot

Les PNJ ne sollicitent pas l'aide ou l'interêt des PJ, mais leurs préoccupations transpirent fortement dans les échanges, aux PJ de creuser le sujet ou pas

Jouer la CC en table ouverte

Jouer la CC en solo

Salut les quotidiennistes ! Je reviens avec une nouvelle question ! J'aime les JDR boîtes à outils et j'aimerais pouvoir produire des conseils pour adapter la Cour Corbelle en one-shot. Avez-vous de votre côté déjà testé vos BASQ en one-shot ? Avez-vous une idée de la manière dont il faut adapter les choses ?
Valentin T.Aujourd'hui à 10:14 - J'ai déjà fait pas mal de "one-shot" en BASQ, mais c'était plutôt "la première partie d'une campagne qu'on a pas continué" qu'une partie que se tenait en elle-même. C'était en général très sympa, mais clairement pas une expérience pensé pour être satisfaisante isolément. - J'ai construit ma manière de faire du BASQ pour de la campagne, donc beaucoup des éléments de design que je propose en ce qui me concerne sont pensés pour ce format. La conséquence du passage au one-shot est de devoir repenser en profondeur le gameplay. - Je crois qu'il y a plein de manières de re-forger le BASQ pour des expériences en one-shot. Chacune portera une approche différente, qui n'aura pas la même saveur par rapport aux autres, mais aussi par rapport au format campagne. - Il faut que je réfléchisse plus en avant, mais dès maintenant j'aurais tendance à conserver la règle d'or du design des BASQ : la convergence. Le passage des personnages sur le lieu devra être très court dans la fiction. Une version qui pourrait marcher c'est : "mon weekend de vacances à la Cour Corbeille".
- Le BASQ est fondé sur ce que j'appelle des opportunités de jeu. Ce sont des petits soucis du quotidien que les PJ peuvent choisir de résoudre ou non, sans qu'aucun ne soit un gros problème. - Afin de transformer le BASQ en OS, il me semble qu'il "suffit" de constituer une série d'opportunité de jeu qui ont du sens sur une courte période de temps (fictionnel et réel). - Je pense qu'un cadre de jeu construit autours de ce principe est nécessaire pour que tout tienne. Tout cela est assez abstrait, mais voici quelques exemples de comment ça pourrait marcher : 0. Les PJ ont une particuliarité qui les distingue des PNJ. Par exemple : ils sont aventuriers et apprentis magiciens, ils découvrent leurs pouvoirs. 1. Les PJ arrivent dans un lieu avec un événement prochain. Par exemple : une grande fête de village s'organise dans la soirée du lendemain, pour rendre hommage à un événement historique (la libération du village par exemple). 2. Plein de PNJ sont affairés pour faire de ce moment quelque chose de signifiant. Un spectacle s'organise, un grand banquets se prépare, un tournois aura lieu, etc. 3. Les PNJ ont plein de soucis pratiques liés à ça : la décoration est plus difficile que prévu, le cuisinier est débordé, les artistes sont en sous-effectif, etc. Rien de bien méchant. 4. En plus de soucis pratiques, tout les PNJ ont un enjeu spécifique lié à cette soirée : prouver sa valeur au combat malgré un handicap, se réconcilier avec un

proche qui partira après la fête, se décider à monter sur scène, etc. Avec une telle structure, on retrouve la force des enjeux du quotidien et l'absence de panneaux indicateurs qui font l'intérêt du BASQ. S'ajoute une toile de petites intrigues qui trouveront toute leur résolution à la fin du OS, ce qui donnera du sens à l'expérience de jeu sans passer par la campagne. (Les PJ peuvent, s'ils le souhaitent, uniquement chiller et naviguer dans le village et profiter de la fête. Ce serait une expérience tout à fait pertinente.)

Resalut les quotidiennistes ! Je reviens vers vous avec une nouvelle question pratique : comment gérez-vous les romances entre PJ et PNJ ?
Valentin T.Aujourd'hui à 14:00 Qu'entends-tu par "gérer" ?
Thomas MunierAujourd'hui à 14:17 Et bien, par exemple, comment décidez-vous qu'un PNJ éprouve une attirance pour un PJ ?
angeldust (Simon)Aujourd'hui à 14:27 c'est pas toi qui décide c'est le PNJ :smile: non bah plus sérieusement, chez nous, les choses se font de manière assez naturelle. On connait le mode de pensée d'un pnj, on sait ce qui l'attire ou pas. Le pj est juste une personne comme une autre (au même titre que les autres pnj), donc finalement, on se réfère à la grille de lecture / vision du monde du pnj en question par exemple dans notre campagne des 3 royaumes, il y a une pnj timide qui est dans un modèle de "fille parfaite à mariée" que lui impose sa mère. Les PJ débarquent ça la sort de son quotidien, elle éprouve de l'attirance. Mais les événements font qu'il y a un autre pnj en mode fougueux fuck la hiérarchie et cette pnj aurait pu éprouver quelque chose pour le pnj fougueux aussi (ça c'est pas fait, mais ça aurait pu). donc traitez moi de licorne si vous voulez (haha) mais "NPC LIVES ARE REAL and MATTER" :smile: je sais pas si ça répond vraiment à ta question Thomas ^^ (mais voilà: les pnj sont vrais, il faut les aimer d'amour !)

@Thomas Munier Comment fais-tu pour décider qu'un PNJ est effrayé par le comportement d'un PJ ? Ou qu'il se ralliera à sa cause après un discours ? Ou encore qu'il répètera sa question si un PJ lui demande ? Je crois qu'on est constamment amené à "gérer" les émotions et les réactions des PNJ. Comme le dit Gherhardt, il y a plusieurs réponses possibles à ces questions, au moins : - S'en remettre au dé, en invoquant un morceau de mécanique qui semble correspondre - Déterminer ce qui semble le plus intéressant pour créer une fiction riche - Déterminer ce qui est le plus fun pour faire marrer la table - Déterminer ce qui semble le plus logique d'après ce que l'on sait du PNJ Je pense qu'elles sont toutes employées dans pas mal de pratiques rôlistes, en proportions variables. En particulier, on est déjà habitués en tant que MJ à répondre très souvent selon ce qui nous semble le plus logique. Dans ma pratique personnelle du BASQ, je généralise toutes mes décisions en mobilisant exclusivement ce qui me semble le plus logique d'après ce que je sais d'un PNJ. Cette manière de faire est explicite en début de partie, ce qui permet aux joueurs de comprendre que : 1. Leur manière de roleplayer et leurs choix fictionnels sont ce qui est déterminants dans l'évolution de leurs relations aux PNJ. Cela a pour conséquence de rendre chaque seconde de la partie potentiellement signifiante. 2. Ils peuvent prévoir les réactions des PNJ en se fondant sur la logique de la fiction (et pas sur les gouts esthétiques du MJ par exemple), ce qui les pousse à s'y immerger pour la comprendre et ainsi pour pouvoir agir dessus. Cela rend, à mon avis, la fiction beaucoup plus tangible et crédible. Bonus : Je me dégage un temps de cerveau considérable à ne plus avoir à choisir entre différentes options. Cette "compréhension" n'a pas besoin d'être totalement consciente chez les joueurs. Mais ils en ressentent en tout cas très clairement les effets, dans mon expérience.

faire des picto pour déterminer si le PNJ est romantique, aromantique, platonique, aplatonique, sexuel, asexuel.

C'est intéressant ! J'avoue que j'avais une préoccupation en sous-main, qui était d'éviter que tous les PNJ soient, pour employer les termes de KCO, "PJ-sexuels". Quelque part, vous apportez une réponse. Je voulais aussi fournir le conseil de varier les attirances des PNJ, avec notamment des PNJ aromantiques, asexuels, et même aplatoniques… Ainsi que des PNJ qui pratiquent l'anarchie relationnelle… Mais je réalise que demander à l'arbitre de juger de leur type de relationnel nuit à cette notion de logique fictionnelle comme boussole principale. Je vais donc déterminer moi-même les inclinaisons des PNJ, en utilisant des petits picto pour que ça prenne pas trop de place sur la fiche.

Tous gentils ou tous pourris ? C'est à vous de doser in fine

Développer un aspect non défini par les fiches (par exemple : le clavecin) une méthode en trois étapes (selon votre niveau de disponibilité et d'énergie) : 1/ se noter un bullet point « brainstorm » sur sa to do list (il s'agira de se concentrer sur les aspects que vous voulez privilégier dans le développemetn du sujet, par exemple pour les cours de clavecin, c'est peut-être surtout la relation au magister que vous voulez approfondir, ou les émotions ou la poésie dégagées par la musique, deux choses auxquelles vous pouvez réfléchir sans rechercher de connaissances techniques sur le sujet) 2/ consulter la page Wikipedia du sujet (en se focalisant sur les chapitres les plus intéressants pour votre maîtrise, souvent il s'agit de l'aspect « mythologie » ou « références dans des œuvres ») 3 / brainstorm comment adapter les notions de wikipedia au contexte de Millevaux / corbeaux ou par rapport aux préoccupations des PNJ

Comment créer de l'intimité ?

Pendant la partie, tenir à jour la liste des choses à développer et la liste de Tchekhov

conseiller la playlist Cour Corbelle pour le jeu épistolaire

Les épreuves peuvent servir pour générer des flashbacks

Comment gérer l'épilogue

Champ lexical des jeux de mots avec oiseau : noms d'oiseaux, prise de bec, emplumé

Si vous tombez sur une épreuve que vous avez déjà faite, vous la revivez

angeldust (Simon) — Aujourd'hui à 16:18 Chez nous, ce qui participe à l'intimité: - jouer sur le temps long - pas de perspective de départ imminent - la situation des PJ fait qu'ils doivent trouver leur place dans la société (ce sont des ados qui deviennent petit à petit adulte) - les pj ne connaissent personne - les pnj ont une vie et n'incluent les pj dedans que s'ils sont assez proches, comme dans la vraie vie
L'arbitre ne doit pas juger ou recueillir de confidences, c'est le boulot des figurants
Valentin T. — Aujourd'hui à 00:33 @Thomas Munier "Comment parvenez-vous à créer de l'intimité entre PJ et PNJ, et entre PJ, au sein d'un bac à sable du quotidien ?" Pour l'intimité entre les PJ, je n'en ai aucune idée. Je n'ai pas du tout pensé le BASQ pour ça en tout cas. Pour l'intimité entre PJ et PNJ, comme l'a signalé Simon la logique du BASQ est déjà très largement en support. Personnellement, je me repose dessus à fond. En plus de ça, j'utilise quelques techniques de maîtrise et de préparation : 1. Doter les PNJ de rêves, de fragilités, d'envies, de peurs, de passions, de défauts. Plus les PNJ sont riches et complexes, plus ils sont attachants, et plus l'intimité a de sens et d'intérêt. Je ne conseillerais pas ça pour touts les BASQ, puisque le budget de complexité est déjà bien lourd par ailleurs. 2. Doter chaque PNJ d'une histoire personnelle qu'il a des raisons de ne pas vouloir révéler aux inconnus. Si le PNJ n'a rien à raconter dans l'intimité, c'est moins intéressant. 3. Ne pas rendre les PNJ "PJ-sexuels". La mise en place d'une relation, ses ambiguiités, ses incertitudes, ses échecs, font le sel des moments intimes. Si les PNJ deviennent rapidement et inconditionnellement amis ou amants des PJ, c'est pas très intéressant de jouer des scènes d'intimité. 4. Refléter l'évolution des relations du point de vue des PNJ dans leurs comportements. Ce qui pousse le plus à jouer autours de l'intimité, ce sont les enjeux qui portent sur l'évolution des relations. 5. Ne jamais faire d'ellipses des interactions entre les PJ et les PNJ. Une relation entre un PJ et un PNJ peut basculer pendant un banal repas ; si on l'ellipse, ça brouille complètement la fiction à ce sujet. 6. Jouer les PNJ de la manière la plus sincère possible. Seuls les PNJ vraiment attachants méritent que les PJ s'y intéressent. La meilleure manière pour y arriver, c'est d'accepter de mettre un peu de nous dedans (je pense). 7. Ne surtout pas mécaniser quoi que ce soit au sujet des relations inter-personnelles.

la tâche de l'arbitre est reposante sur certains aspects, exigeante sur d'autres

Créer les lieux des émissaires, ils seront proposés aux PJ

avis sur la guerre plusieurs voies philosophiques Tapisvirginia (il) — Aujourd'hui à 15:53 le travail me rattrape + Thomas Munier — Aujourd'hui à 15:53 apprendre / enseigner visiter présentation des disciples Tapisvirginia (il) — Aujourd'hui à 15:56 Juste ce que je voulais dire à l'écris. C'est la différence entre mettre des voie scénaristiques préécrites. Et mettre des """"mac guffins"""" qui lance une histoire dans la trame dépend de comment les personnages voient la chose. Exemple: Il y a un artefact puissant = selon les pjs "il faut le détruire, il faut l'utiliser, il faut le rendre à quelqu'un, il faut l'étudier", etc. En générale on se rend compte que le groupe de pj a plus d'idée que moi Mj a trouver des directions intéressnates pour iels. Thomas Munier — Aujourd'hui à 15:59 immunité diplomatique : vous n'êtes pas au service des aristocrates, vous êtes des invités et vous pouvez décliner toutes les requêtes en garde, petite pucelle ! tous les pnj ne sont pas obséquieux ou ne trouvent pas les PNJ sympathiques

Les nobles sont trop fiers pour demander de l'aide avec insistance

le plaisir d'un jeu sans resistance, c tres reposant*

Une partie des secrets sont des faux secrets mais des versions paranoïaques ou conspirationnistes des faits

Conseiller méthode fire and forget pour les PNJ

recopier champ lexical végétal de Nature

Hésitez pas à demander des services aux aristocrates, mais ils sont libres de refuser

Réaction = émotion x temps

Interscénarios : Mini jeu de downtime : on fait connaissance / dark secret ou mauvaise action ou reproche ou blessure ou révélation d'un trauma / réconciliation ou pardon ou guérison ou oubli

LES ARCANES DE LA COUR CORBELLE

Jouer un Corax

Les Corax sont des métamorphes. Ils prennent à volonté forme d'humain, de corbeau ou d'humain à tête de corbeau. Le style de la métamorphose varie d'un Corax à l'autre, elle peut être élégante ou immonde. Ces êtres supérieurement intelligents se sont mêlés à la société humaine. En général, ils complotent sa perte. Férus de magie noire, d'alchimie, de politique, lecteurs de poètes maudits, seul leur faible nombre les empêche d'être une menace sérieuse pour l'avenir de Millevaux.

Un Corax ne vit que dix ans en moyenne. Mais cet handicap est compensé par un formidable don, la généalomnésie (à moins qu'il ne s'agisse d'une malédiction). À sa naissance, un Corax hérite de la mémoire de ses deux parents. Par voie de conséquence, il a accès jusqu'aux souvenirs de ses plus lointains ancêtres, ce qui fait de lui un impressionnant érudit, un être très expérimenté.

Les Voies Corax

Les Corax n'existent que depuis deux cents ans. Ils sont le fruit du bouillonnement magique qui a engendré Millevaux. Ils sont donc hésitants quant à leur propre destinée. Ils ne partagent pas tous une seule et même philosophie. On peut distinguer plusieurs courants de pensée ou Voies :

† **La Voie du Corbeau :** « Prendre forme humaine est un péché. Renier son esprit animal est un péché. Tuer des animaux pour se nourrir est un péché. »
† **La Voie de l'Homme :** « La forme corvidée est une souillure. Les Corax doivent s'assumer comme des êtres humains à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »
† **La Voie du Cercle Noir :** « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »
† **La Voie du Repentir :** « Les Corax sont le fruit de l'abomination millevalienne. Accepter sa condition est un péché. La race est maudite. Rien de bon ne peut venir des autres Corax. Les Corax du Repentir doivent aider les autres espèces, se suicider, ou exterminer les Corax qui ne suivent pas la Voie du Repentir, à moins qu'ils puissent être convertis. »

† **La Voie de la Haine :** « Les Corax sont le point oméga de la conscience. Toutes les races sentientes leurs sont inférieures et doivent disparaître à plus ou moins long terme. Il n'y a aucun respect à montrer aux humains, aux animaux sentients, aux horlas ou aux Mères Truies. »
† **La Voie de l'Animal :** « Raisonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »
† **La Voie de l'Extase :** « Bien fou serait le Corax qui croît connaître la destinée de sa race. La race est trop jeune pour savoir ce qu'elle doit être. Il faut d'abord étudier toutes les coutumes des animaux et étudier toutes les coutumes des races sentientes. Quand les Corax seront plus instruits que n'importe qui, alors ils pourront déterminer ce qu'ils sont eux-mêmes. »
† **La Voie du Bouc :** « Les Corax sont des servants du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Ils sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Servir Shub-Niggurath est la plus haute destinée possible. Nuire à Shub-Niggurath est un péché capital. »

Les personnages Corax en jeu

† **Folie :** Cohérents, mais difficiles à comprendre. Certains sont des déments tiraillés par les traumatismes de leurs aïeux.
† **Mémoire :** La généalomnésie leur confère une grande connaissance du passé, sauf de l'Âge d'Or car leur espèce n'existait pas encore.
† **Nature :** Ils préfèrent les plaines et les forêts. S'ils vivent en ville, ils retournent toujours dans des lieux sauvages pour nidifier.
† **Emprise :** Ils sont le fruit de l'emprise. Ils l'acceptent comme un héritage ou la considèrent comme une souillure.
† **Égrégore :** Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école de magie qui l'utilise.
† **Société :** Cachés parmi les humains, ils parlent en humain ou en corbeau.
† **Clan :** Chaque Corax doit se choisir une Voie. Beaucoup en changent en fonction des expériences de leur vie.
† **Religion :** Ils sont animistes, druidiques, athées ou encore vénèrent Shub-Niggurath ou une déité horla.
† **Science :** Ils préfèrent l'ésotérisme à la science.
† **Amour :** Ils tombent parfois amoureux des humains. Le fruit d'une telle union est presque toujours un simple corbeau.
† **Pulsions :** Ils sont absolument insensibles ou absolument passionnés.
† **Chair :** Les corps vivants ou morts les fascinent et aiguisent leur appétit.

Les Corax ne vont pas se tuer entre eux car ça repousserait le vote le temps qu'une enquête soit diligentée

Noble et envers

préciser la longévité de dix ans et les enfants précoces

La langue des oiseaux

Petit et grand serment, petits et grands pactes, petite et grande obole

Il faut discuter un peu pour découvrir les maestria des figurants

La forteresse est bien cachée, les PJ ont peu d'espoir de fuir sans se perdre ou de faire venir des alliés ou d'avoir des nouvelles de l'extérieur sans passer par les Corax

Possibilité de résider à vie et d'être émissaire à vie

Un noble peut être destitué s'il n'a plus son libre arbitre ou s'il s'avère ne pas être un Corax, il faut alors que les autres nobles votent sa destitution et un de ses suppléants le remplace

Petite dette et grande dette, petit défi et grand défi

Syndrome de Stendhal, folie causée par la munificence de la cour corbelle

On ne sait pas si la cour est dans la réalité ou dans les forêts limbiques

Moment d'intimité récompenses par une confidence

Evoquez les actes gratuits ou quand l'économie transactionnelle est vulgaire

La court tout comme la politique sont vus comme un jeu

Chaque noble a pour mission de suivre l'enseignement d'un maître corax ou émissaire

Noble et disciple

Les PJ peuvent participer aux events, les co-organiser, être témoins, ou ne pas s'y rendre

On peut boire une potion de télépathie

Prendre sous son aile

Corbeaux voyageurs, jdr épistolaire

L'Arbre Monde est surnommé le perchoir ou la cage dorée

Chaque Corax est l'apprenti de quelqu'un ou en attente d'apprentissage. Je précise seulement pour les disciples, les nobles se permettent des blancs

La nudité est fréquente à cause des transformations, entraînez-vous à décrire des corps nus, de façon érotique ou non une description du quotidien des figurants

Les Corax réfléchissent cinq fois plus vite que les humains et parviennent à accomplir en dix ans ce que fait un humain en une vie

La langue des oiseaux, qu'utilisent les Corax entre eux pour parler sous forme humaine sans être compris (et pour pas non plus passer pour des monstres en parlant le putride)

Salut les quotidiennistes ! Je prépare un scénario dans l'univers de Millevaux. Intitulé "La Cour Corax", il s'inspire en partie du Bac à sable du quotidien, c'est un scénario, mais on peut aussi l'utiliser comme un mini jeu-campagne. Les PJ sont des représentants de diverses espèces sentientes, et ils arrivent comme émissaires à la Cour Corax, où ils ont un rôle consultatif. Les Corax sont des changeformes hommes-corbeaux, neutres vis-à-vis de la guerre qui sévit actuellement entre humains et animaux. L'idée, c'est que les PJ peuvent faire ce qu'ils veulent durant le scénario, ils ont une immunité diplomatique, donc les PNJ sont pas censés leur faire de crasses, et cette immunité tient tant qu'ils ne tuent pas un Corax en dehors d'un duel en bonne et due forme. Les PJ auront accès à une garde-robe de folie, ce qui leur permettra de faire du Karl Lagerfeld RPG comme dans la Cour des Elfes de Fabien Hildwein, l'idée étant que chaque costume ait obligatoirement un détail forestier, sauf si le PJ peut absolument se démarquer du monde sauvage. https://chartopia.d12dev.com/chart/27107/ J'ai prévu 9 lieux dans la Cour Corax (qui est un arbre géant au creux d'un volcan d'Auvergne éteint), chacun des 8 premiers lieux étant géré par une Voie philosophique Corax (https://chartopia.d12dev.com/chart/28333/), représenté par un noble Corax et deux de ses suivant.e.s, le 9ème lieu étant un lieu neutre (salle d'armes et de duels & salle de bal en même temps) Pour chaque lieu, je vais décrire les 3 PNJ, leurs relationnels entre eux et avec des PNJ d'autres voies, des events ou problèmes en cours (notamment inspirés de cette table : https://chartopia.d12dev.com/chart/17363/), qui ne revêtent pas une intensité dramatique capitale, mais donnent des motivations avec mes gentils. Si vous connaissez une table aléatoire ou une liste de types de relations, je suis très preneur. Nervure : détails forestiers - Chartopia Millevaux_Les Voies Corax - Chartopia Pour chaque PNJ, il y aura également les conditions qui permettent à un PJ d'initier un moment d'intimité, une amitié ou une romance.
J'hésite aussi à faire un système de serments comme Dans la Geste Chimérique. Je crois que @Valentin T. trouvait un inconvénient à ses serments dans le cadre du BàSQ, mais je sais plus lequel. Le seul truc qui varie du BàSQ (mais c'est un détail… de taille), c'est qu'il y a une fin. A la fin, les nobles se réunissent et doivent voter pour s'avoir s'ils restent neutres dans la guerre, ou prennent un rôle pacificateur / humanitaire, ou prennent parti… ou décident de se lancer dans la course à la suprématie. Les PJ risquent fort de se sentir concernés par cet enjeu de taille et donc ils vont certainement faire beaucoup de diplo pour influencer l'opinion. L'autre problème, c'est que je ne sais pas encore comment trouver une quantification de cette opinion qui prenne en compte la fiction. Je suppose que le mieux serait d'avoir une opinion neutre au départ, et donc seul ce qui s'est passé dans la fiction va influer l'opinion dans un sens ou dans l'autre. Je

souhaite conserver ce vote final car il est la raison d'être du scénario dans le cadre de la campagne (c'est une raison supérieure au respect d'une "orthodoxie" du BàSQ), il pourrait en revanche disparaître si on joue la Cour Corax en stand alone.
J'hésite aussi à inclure quelques magiciens (sorciers ou druides) parmi les Corax avec qui on pourrait faire des pactes : obtenir un effet magique en échange d'un prix à payer.
je vais insister sur la notion de mentorat. Chaque figurant aura un registre de maestria, un domaine où il excelle et qu'il est censé pratiquer (en rendant certaines formes de services) et enseigner, tout noble soit-il. Ils sont aussi tenus d'être élèves auprès d'un.e autre magister au moins. Cela fait une accroche relationnelle avec les PJ et entre figurants. Les PJ peuvent aussi avoir leur propre maestria, mais ils ne sont ni obligés d'enseigner ni d'apprendre. Je vais aussi donner une certaine importance aux relations épistolaires dont les Corax sont friands, s'envoyant des courriers rapides (de lettres amoureuses à des messages anonymes de chantage ou de menace) via des corbeaux voyageurs, un peu à la manière de Rousseau qui échangeait ainsi plusieurs messages par jour avec une correspondante (via un coursier). L'idée est aussi que les émissaires débarquent en ayant très peu d'informations sur les raisons de leur venue et leurs prérogatives, ils devront se renseigner auprès des divers PNJ, comme c'est préconisé par ailleurs dans d'autres BASQ et comme je le pratique moi-même dans Ecorce.

recopier description d'Inflorenza

les magisters font régulièrement passer des examens à leurs élèves

reproduire liste des magisters et élèves

les handicaps ne sont pas définitifs, ils peuvent être surmontés ou l'environnement peut être aménagé

Les émissaires ont le droit de partir quand ils veulent

La Cage Dorée, la Cour enclose

Liste d'insulte et compliments corax : blanc-bec, prendre le croupion, noms d'oiseaux, donner la bouillie, espèce de régurgitat

Faucons fonction de garde

Hirondelles musiciennes, grives chanteuses, bécasse bouffons

En cas d'égalité, c'est Geai qui décide

La Cour Poubelle

Les émissaires peuvent avoir un domestique de chaque sorte

Domestique : les Merles qui sont des psychopompes, des nécromants

La bouffe est à voloté et les Corax se font vomir (CW : anorexie)

L'arbre-monde ne tient que par l'égrégore et menace de s'effondrer

Renommer le chapitre : « Les arcanes de la Cour »

économie autour des confidences

Les rossignols pour le chant

on est émissaire à vie

Certains n'en ont rien à foutre des émissaires

LES ÉVÉNEMENTS DE LA COUR CORBELLE

jeux de société / Les enfants font des Combats de lucane / Un jeu de société en bois où le loup fait la course avec le petit chaperon rouge / Colin-Maillard

8 étapes de danse (on doit échanger sa cavalière, si qqu'un frappe des mains)

Faire des cartes d'event (1 par voie + 8 pour l'ambassade)

Confessionnal (s'inspirer de Solitaire d'In Dreaming Avalon)

Composition d'un chef d'œuvre

Orgie

bal masqué, opéra (s'inspirer de A Feast de In Dreaming Avalon)

funérailles célestes

exposition

concours ou lecture de poésie

Joute / tournoi (s'inspirer de A Joust de In dreaming avalon)

Les jeux de l'amour et du hasard : Amour courtois, parade amoureuse, polyamour (la valse des cœurs)

Les corbeaux aiment vivre parmi les meutes de loups et les louveteaux, tout petits jouent déjà avec les oiseaux noirs. Si des ennemis de grande taille tels des ours approchent, les corbeaux préviennent la meute, cette dernière leur revaut en les laissant partager leurs proies

Murmures confidentiels

Débat au sujet de la guerre

Organiser un Banquet

Chasse (s'inspirer de In Dreaming Avalon)

Un Horla (s'inspirer de l'Ogre d'in dreaming avalon)